Трезубец Ханы

***Приключение для авантюристов первого уровня**, **от Кевина Скривнера**.*

Остановившись на острове для пополнения запасов пресной воды, наши герои оказываются впутанными в бесконечную войну между миниатюрными народами мискусов и хабдосиан. Смогут ли они прекратить конфликт или по крайней мере унести с острова ноги?

Вводная

Персонажи — члены экспедиции охотящейся за пиратом Агагом Коварным, терроризирующим торговцев и путешественников в морях около Земли Трех Городов.

Искателям приключений обещают достаточно большое вознаграждение независимо от того, будет ли возвращено награбленное. Агаг — это варвар из Солнечных Земель, в то время как члены его команды это обычные бандиты.



Агаг, варвар-пират

Пираты располагают небольшой галерой с одним рядом весел. На каждого героя приходиться по два пирата + сам Агаг. Некоторые из них имеют щиты, но ни один кроме Агага не носит доспеха так как тяжелая броня может сыграть плохую службу в морском сражении.

Агаг — жилистый, смуглый мужчина с большой заплетенной бородой и ярко выраженным «южным» акцентом. Будучи загнанным в угол, он будет сражаться до смерти, постоянно насмехаясь и поддразнивая персонажей.
Однако если есть возможность сбежать, он немедля ей воспользуется. Его команда очень суеверна и труслива и мгновенно разбежится если Агаг или половина их товарищей будет убита.
Если случиться невероятное и Агаг победит, он свяжет выживших героев и решит продать где-то на южном рынке рабов. Однако он должен будет остановиться где-то для пополнения воды или ремонта…

Выбор на берегу

После сражения авантюристы будут вынуждены пристать к берегу. Возможно их судно было повреждено в бою или после долгой охоты за пиратами они исчерпали запасы воды.
Вскоре на горизонте показывается большой зеленый остров пристав к которому они быстро находят воду или материалы для ремонта.
Однако когда герои возвратятся к кораблю, они увидят что всё судно буквально оккупировали мыши — большие, очень серьезно настроенные двуногие мыши, вооруженные копьями и щитами. Если авантюристы сдаются или пытаются заговорить с мискусами, их ведут к возвышающемуся на острове холму где находиться столица народа мышей — **Мус**.
Город мышей представляет собой полый холм в котором прорыты неисчислимые туннели, окруженный стеной в рост человека.
Главным зданием города является Храм Афины. По сравнению с героями он конечно мал, но статуя богини размером с кулак видна отчетливо.



Мы просто не могли не вставить здесь эту иллюстрацию Emmanuel Roudier's из Справочника Существ

В воротах их встретит суровый правитель народа мышей, молодой **Понтикос** III, недавно ставший царем, после того как его отец был убит убийцами хабдосиан.
Понтикос обвинит героев в том, что они шпионы подлых лягушек и потребует, чтобы они доказали свои добрые намерения выполнив «маленькое поручение».
Он расскажет, что злые хабдосиане пытаются завладеть ужасным оружием *Трезубцем Ханы*, хранящимся где-то на другой стороне острова. Понтикос хочет, чтобы искатели приключений помогли ему первому завладеть трезубцем.
С ними он пошлет проводника **Фониаса** и фалангу мышиных воинов для гарантии того, что персонажи не будут заманены в ловушку на пути.
Кроме того этот экскорт служит гарантией, что персонажи не попытаются удрать на своем корабле, хотя Понтикос об этом и не упоминает.
Фониас выглядит как побитый жизнью и изрядно покалеченный грызун, больше напоминающий крысу. Этот тип является главой тайной полиции мискусов.
Его миссия двойная: разведать местонахождение священной для мышей *Эгиды Ироса* и проследить, чтобы Трезубец Ханы был потерян навсегда.

Если герои пытаются сражаться, их преимущество в размере позволяет им нападать сразу на четырех мышей. Но среди мискусов есть очень много весьма дисциплинированных бойцов. Независимо от того как проходит сражение, герои будут «спасены» внезапно появляющимися войсками двуногих лягушек, вооруженных не хуже мышей.

Хабдосианами командует, **Аристархус**, мускулистая лягушка с громовым голосом и царскими манерами, который будет настаивать на сопровождении игроков «для их же безопасности» в заболоченную часть острова где находиться столица Хабдосиан — **Хана**.
Город лягушек находится на большом островке твердой земли со всех сторон окруженный болотом. В его центре размещен храм Посейдона, хорошо различимый по статуе бога морей размером с кулак. Хана окружена частоколом из острых шипов препятствующих проникновению туда свирепых хищников вроде цапли.

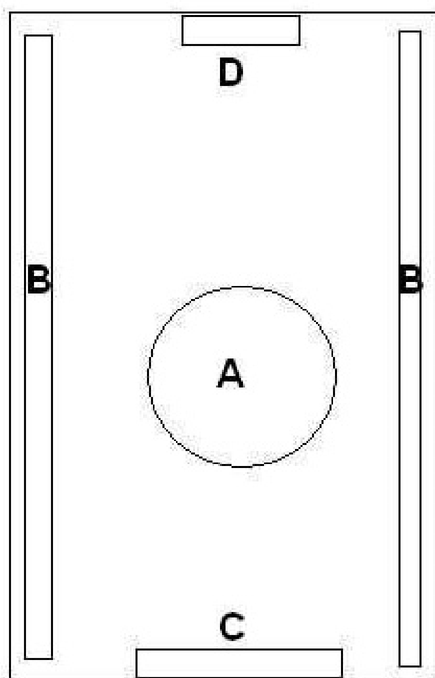
Естественно игрокам будет предложена аудиенция с местным правителем, царем Батрохусом. Царь хабдосиан стар и настолько толст, что его выносят на ложе сразу шесть крепких лягушек. Он имеет лукавые бесцветные глаза, а его кожа покрыта бородавками.

Батрохус говорит, что искатели приключений могут продемонстрировать свою благодарность за их спасение выполнив его «небольшую просьбу».
Годы назад, Ирос, злобный мискус, украл из храма Посейдона священное сокровище — Трезубец Ханы.
Сокровище, как они считают, находится в руинах на другой стороне острова. И Батрохус и Посейдон высоко оценили бы, если он будет возвращен на свое место.
Конечно же он пошлет с искателями приключений проводника — уже знакомого нам Аристархуса и фалангу солдат, чтобы удостовериться, что герои не будут заманены в ловушку злыми мышами (и не сбегут по дороге).

Авантюристы могут отклонить предложение царя и попытаться

прорваться к кораблю. Однако им придется сражаться посреди болота с сотнями, если не тысячами крошечных противников. Если они и выберутся к пляжу, они обнаружат, что их судно охраняет уже целая армия.
Однако даже в случае если отплытие состоится, они с великим неудовольствием обнаружат на борту множество маленьких и агрессивных безбилетников. Ах да, они ведь всё ещё нуждаются в ремонте или воде…

Храм



Карта храма снаружи.
A — жаровня, B — Скамьи, C — Главный вход, D — Вход в пещерный склад

Руины представляют из себя древний город на скалистом побережье. Большая часть домов давно разрушена, но некоторые каменные здания всё ещё сохранились. Доминирует здесь мрачное здание из черных камней, примыкающее к скалистому утесу.

Передняя часть здания представляет из себя большой зал с колоннами с круглой жаровней в центре и окном в потолке. По стенам расположены каменные скамьи, на стенах видны остатки от того, что когда-то было гобеленами. Также на стенах видны старые

щиты и копья — давно испорченных временем и покрытых зеленым налетом (см. Карту 1).

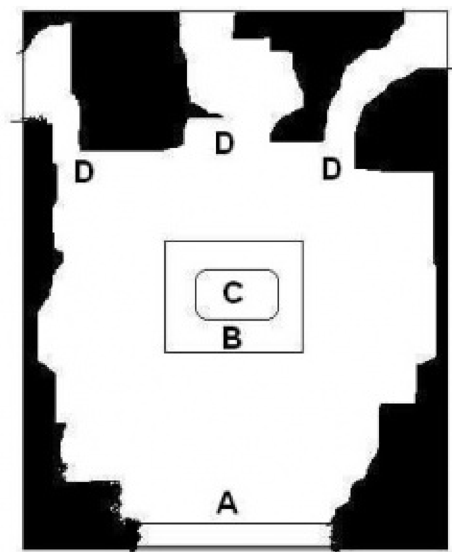
Задняя часть здания — храм Дагона вырезанный в естественной морской пещере, с трещинами и проходами, уходящими в глубь утеса (см. Карту 2). В этих трещинах по всей видимости и хранятся сокровища храма и артефакты хабдосиан и мискусов.

К сожалению для искателей приключений город не так пуст как кажется. Люди ушли, но дагониты все еще наведываются к своему храму, выходя из скальных проходов ведущих к морю. По крайней мере трое из них сейчас находятся здесь же, и конечно они очень не рады видеть наших героев, забравшихся сюда, чтоб осквернить их святыню.
Собственно догониты и есть та причина по которой и Понтикос и Батрохос так захотели заручиться помощью наших героев. Мыши (или лягушки) не слишком активно будут учавствовать в сражении, но яростно нападут на каждого противника, которого персонажи сумеют сбить с ног.
Фониас (или Аристархос) будет использовать драку как отвлекающий фактор, позволяющий ему выкрасть эгиду (или трезубец) без участия игроков.
Если игроки находят артефакт первыми, их проводник нетерпеливо попросит передать его ему, если же они обнаружат артефакт «конкурентов», проводник отчаянно закричит, что вещь проклята и будет настаивать на том, чтоб оставить её здесь или уничтожить.
Если игроки проигрывают бой, Фониас (крыса, он и есть крыса), особенно если он уже нашел эгиду, бросит их на произвол судьбы. Благородный Аристархос не покинет игроков и попытается организовать отступление, хотя его первоочередная задача всё-таки состоит в том, чтоб добраться до трезубца.

Результаты и альтернативные варианты

В случае успеха герои могут столкнуться с несколькими вариантами дальнейшего развития событий.

Если игроки нашли и сохранили оба артефакта они могут использовать их, чтоб заставить оба народа заключить вечный мир.



Карта храма внутри.
A — Вход, B — Алтарь, C — 40 футовая статуя Дагона, D — Проходы, бог знает куда ведущие

Каждый из царей за обладание артефактом своего народа будет согласен на всё — даже на переговоры с врагом. Для гарантий мира герои могут, например, передать трезубец мышам, а эгиду — лягушкам, что предотвратит дальнейшую войну между ними.
Такая тактика конечно не покажется хорошей ни тем ни другим, но война без сомнения прекратится. Вернее превратиться в холодную — со шпионажем, обманами, но по крайней мере без кровопролитных сражений.
Если одна из сторон успевает заполучить свой священный символ и унести его в безопасное место, то окрыленные успехом, они немедленно нападут на противника. С другой стороны может случиться и обратная ситуация и нападение совершит озлобленная сторона, оставшаяся ни с чем.

Если персонажи сами находят артефакт и приносят его царю, они будут прославлены как герои и могут рассчитывать на

соответствующее вознаграждение (в конце концов они ведь были специально наняты для этого).
Конечно другая сторона немедленно объявит их своими врагами. Впрочем, дагониты будут вспоминать об них без особой нежности при любом раскладе.
Есть также и небольшой шанс, что своим поступком они оскорбят Афину или Поседона. «Небольшой» потому, что боги обращают внимание на обиды нанесенные животным даже реже, чем людям.

Последующие Приключения

Снова Агаг

Если Агаг сбежал он может вновь побеспокоить авантюристов, например, раньше них выкрав сокровища из храма. Мискусы и хабдосиане теперь, в зависимости от ситуации, могут принять его как союзника или наоборот — попросить героев справиться с пиратами.

Несчастные Возлюбленные

Как только герои благополучно покидают остров они обнаруживают пару безбилетников: Аристархос и Фиделия, невеста Понтикоса. Оказывается принц лягушек и мышиная принцесса любят друг друга и решили бежать вместе — на корабле искателей приключений.

Отвезут ли герои несчастных домой или высадят где-нибудь где они смогут спокойно наслаждаться их счастьем? Естественно героев станут преследовать убийцы и солдаты обоих народов и им будет стоить большого труда объяснить как обстоят дела на самом деле. Кто знает в какой из моментов последующих приключений их крошечные противники заявят о себе?

Месть Дагона

Дагониты конечно не забудут осквернения храма и будут мстить, пока герои находятся во власти океана.

Сорванные рейсы, испорченные грузы, трясущиеся от страха члены экипажа, и это не говоря о том, что дагониты могут заплывать и в реки, пытаясь повсюду достать искателей приключений.
Выход один — уничтожить их или… оказать услугу самому Дагону.

Трезубец Ханы

Это изящно украшенный серебряный предмет размером не больше столовой вилки. Дар Посейдона хабдосианам, он никак не может пригодиться в жизни искателям приключений размером с человека, но в высшей степени священен для людей-лягушек. Ради его возвращения они согласятся даже на мирные переговоры с их заклятыми врагами — мискусами.
Трезубец когда-то был украден Иросом, великим мышиным героем, а затем потерян в океане. В храме Дагона, он оказался по всей видимости по воле дагонитов.
Когда трезубец находиться в руках существа с соответствующими размерами, он начинает вибрировать подобно камертону, однако человеческое ухо в отличии от машинного, лягушачьего или мирмидонского услышать этот звук не в состоянии. Для упомянутых же существ он оказывает действие сходное с использованием спец. способности «Чарующий голос». Этот звук убаюкивает врагов, вводит их в оцепенение, а также делает товарищей смелыми до безумия.

Хабдосиане также верят, что вибрации трезубца благотворно сказываются на развитии их яиц.

Эгида Ироса

Выглядит как хорошо отполированный вогнутый бронзовый диск инкрустированный золотом, который может служить щитом для существ размером с мышь или лягушку.
Этот щит был даром Афины мискусам и потому для них он священен. Для героев размером с человека он в сущности бесполезен — разве что использовать его как зеркало для бритья.

Эгида была потеряна Иросом, когда мышиный герой пытался выкрасть трезубец Ханы и с тех пор также стал украшением храма Дагона.

Когда используется существом с соответствующим размером (крошечный), Эгида начинает сиять нестерпимым блеском, таким ярким, что все смотрящие на него ослепнут. Также дает +4 к коэффициенту защиты.